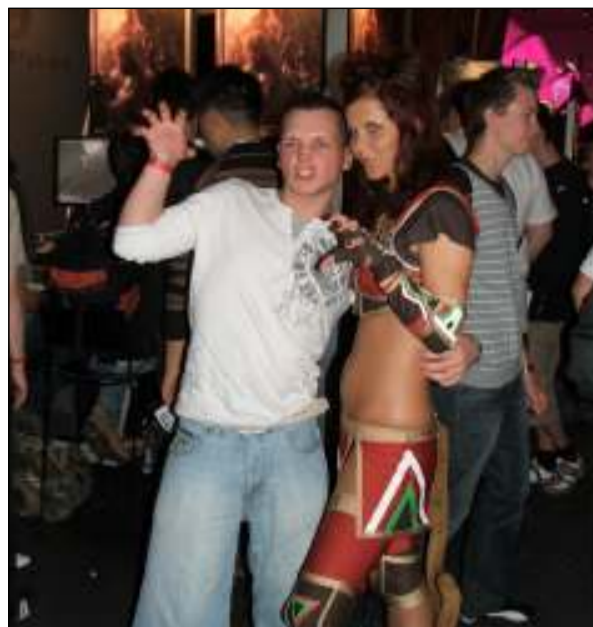




Das Spiel „Ein Quantum Trost“ erscheint gleichzeitig mit dem neuen Bond-Film.



„Mirror's Edge“, ausgestellt in der Glashalle der Messe, wurde zum besten Xbox-360-Spiel der GC.



Wie jedes Jahr warben auch diesmal knapp bekleidete Frauen an den Messständen.



Blizzard zog mit „Wrath of the Lich King“ für „World of Warcraft“ die größte Menschenmasse an.



Im Family-Bereich der GC konnten sich Eltern und Kinder gemeinsam amüsieren.  
Foto: Messe Leipzig

## „Jedem seine eigene Geschichte“

Spiele für jeden auf der Games Convention 2008 / Musikspiele sind nicht aufzuhalten

Von Hanno Terbuyken

Im nächsten Jahr muss niemand mehr alleine spielen. Ob gemeinsam auf der Wohnzimmer-Couch, gegeneinander über das Internet oder zusammen in gigantischen Strategie-Kampagnen, kaum ein Spiel auf der Games Convention 2008 war nur für einen Spieler gedacht. Das Internet ist schon lange zur Selbstverständlichkeit geworden. Ohne das weltweite Netz wären Videospiele, wie sie heute sind und morgen sein werden, gar nicht denkbar.

Auf der Games Convention waren drei Trends klar zu erkennen. Zum ersten konzentrieren sich Entwickler darauf, Spielern die Möglichkeit zu geben, selbst Inhalte zu gestalten. Beispiele dafür sind der Evolutions-Simulator „Spore“ und das Highlight der Games Convention, „Little Big Planet“ für die Playstation 3. In diesen Trend gehören auch die vielen Spiele, die unter dem Motto „jedem Spieler seine eigene Geschichte“ stehen. Eine offene Spielstruktur lässt da-

bei jedem Spieler die Freiheit, das Spiel so anzugehen wie er es möchte. Dabei erlebt er das Spiel immer wieder neu. Das sind so unterschiedliche Spiele wie „Die Sims“, von denen der dritte Teil demnächst auf den Markt kommt, oder das Echtzeit-Strategiespiel „EndWar“.

Kontrolle per Stimmbehl

„EndWar“ zeigt zugleich, was Videospiele heutzutage leisten können. In der Rolle eines Generals im dritten Weltkrieg können Spieler ihre Einheiten mit Stimmbefehlen kontrollieren. „Little Big Planet“ dagegen ist deutlich friedlicher. Spieler müssen hier ihre Figuren erfolgreich durch mehr als 50 Hindernis-Parcours manövrieren. Das Besondere daran: Bis zu sechs Spieler können an einer Konsole gleichzeitig spielen und jedes Level selbst bearbeiten oder gleich ein neues erstellen. Diese Level dann können sie – wie auch sonst – direkt im Internet anderen Spielern anbieten.

Der zweite Trend ist die unglaubliche Vielfalt. Vom Schüler

bis zur Hausfrau gibt es für jeden ein passendes Spiel. Puzzlespiele, Kochanleitungen, Sudoku oder Ego-Shooter und komplexes Strategiespiel: Die 547 Aussteller auf der Games Convention hatten wirklich für jeden etwas zu bieten, vor allem auf den Nintendo-Konsolen Wii und DS.

Und natürlich war auch auf der Games Convention der Siegeszug der Musikspiele nicht aufzuhalten. „Boogie Superstar“, „Rock Band 2“, die Spiele der „Singstar“-Reihe und noch viele mehr füllten die Hallen mit zahllosen Mochtegern-Rockstars.

Der kommende Band-Simulator „Guitar Hero World Tour“ bietet sogar noch mehr. Neben der Simulation einer kompletten Band bietet das Spiel auch ein vollständiges Musikstudio, das natürlich auch mit den zugehörigen Plastikinstrumenten bedient wird. Spiele wie „Guitar Hero“ vereinen die Gelegenheitsspieler mit der Kernzielgruppe, die sich eher mit Ego-Shootern als Kochsimulationen auf dem DS vergnügen.

Der letzte Trend, der überall auf der Games Convention zu sehen

war, ist die Verbindung von Spiel und Film. Das Spiel „Ein Quantum Trost“ zum gleichnamigen James-Bond-Film erscheint beispielsweise am gleichen Tag wie der Kinofilm. Es lässt den Spieler mit digitalen Versionen der Originalschauspieler die Geschichte zwischen „Casino Royale“ und dem neuen Bond-Film selbst erleben und schließt nahtlos an die Filme an.

Spiel wie ein Kinofilm

Auf der anderen Seite kündigte Sony auf der Games Convention das Spiel „Heavy Rain“ an. Wie ein Kinofilm konzentriert sich das Spiel auf Emotionen der Charaktere und die Atmosphäre, nur dass jede Handlung des Spielers die ganze Geschichte beeinflusst und verändert. So erlebt kein Spieler das Spiel genau gleich.

Videospiele, das hat die Games Convention deutlich gezeigt, gehören inzwischen zum Alltag. Sie sind online, ermöglichen ein Spielerlebnis, das sich dynamisch verändert und eben den Weg für neue Formen der interaktiven Unterhaltung.

## Games Convention bleibt in Leipzig, aber 2009 gibt's Konkurrenz

han. – Auch 2009 wird es in Leipzig eine Games Convention geben. „Die Branche und die Besucher unterstützen uns eindeutig darin, die Messe in Leipzig weiterzuführen“, sagte Wolfgang Marzin, Chef der Messe Leipzig, bei der Abschlusspressekonferenz der Games Convention 2008. Für die Entscheidung, 2009 die Games Convention weiterzuführen, gab eine

Umfrage unter den Ausstellern den Ausschlag: Nur zehn Prozent waren dagegen, dass 2009 wieder eine GC in Leipzig sein sollte. Auch die Besucher wollten die Messe mehrheitlich weiter in Leipzig sehen.

Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU), der die GC unterstützt, hatte Anfang des Jahres bekannt gegeben, 2009 statt in Leipzig in Köln die Messe

ausrichten zu wollen. Der BIU begründete dies mit der besseren Erreichbarkeit von Köln und einem Mangel an Hotelbetten in Leipzig. Die Namensrechte der Games Convention liegen allerdings bei der Messe Leipzig. Die Kölner GC namens „GamesCom“ ist für den 9. bis 13. September 2009 geplant. Die Games Convention in Leipzig hält am alten Termin fest und lädt

für 2009 vom 19. bis 23. August ein. Wie sich die beiden konkurrierenden Messen positionieren, welche Aussteller wo ausstellen und wo die Neuheiten der Branche dann gezeigt werden, ist noch unklar. Die Leipziger Games Convention ist neben der Tokyo Game Show und der amerikanischen E3 eine der größten Videospieldessen der Welt.

## „eSport“ im Kommen

Die Zukunft der ESL liegt im „Social Gaming“

Ibrahim Mazari ist Pressesprecher von Turtle Entertainment, verantwortlich für Europas größte eSports-Liga. 860 000 aktive Spieler und über zwei Millionen registrierte Nutzer spielen in der „Electronic Sports Liga“ (ESL) Landes- und Europameister aus. Die Mannschaften treten in Sportspielen, Strategieschlachten und Ego-Shootern gegeneinander an und spielen dabei um bis zu 750.000 Dollar Preisgeld pro Saison. Mit ihm sprach unser Mitarbeiter Hanno Terbuyken.



Sind Videospiele schon Teil des Alltags?

Mazari: Ich würde sagen: Ja. So wie wir das hier auf der Games Convention erleben, ist das schon die Kernzielgruppe. Aber es gibt eine riesige Masse an älteren und jüngeren Menschen, die selbstverständlich spielen, in ihrem Browser beispielsweise. Genau wie sich das Internet nach und nach durchgesetzt hat, werden sich auch Videospiele durchsetzen.

Werden Videospiele irgendwann olympische Disziplin?

Mazari: Das denke ich schon! Es gibt einige Länder, die eSports schon als Sport anerkennen, Russland, China und Südkorea zum Beispiel. eSports wird sich etablieren und ein breiteres Publikum erreichen. Wir haben schon eine Konsolenliga, die sehr interessant ist für Gelegenheitsspieler. Wir wollen nicht nur Profispielern – bei uns spielt man auch wie auf dem Bolzplatz. Die Zukunft der ESL liegt im „Social Gaming“, und das kann man ausweiten – bis zur Hausfrau, die zwischendurch über das Internet Tetris oder Schach mit anderen spielt.

## „Ein Leben reicht“

Leipziger Forscher untersuchen Onlinespieler

han. – Wenn Jugendliche online spielen, tun sie das mit ihren Freunden und „mit offenen Augen“. Virtuelle Welten wie World of Warcraft (WoW) sind Teil ihres medialen Alltags: „Counterstrike und WoW sind als Fakten genauso zu akzeptieren wie bestimmte Fernsehsender“, erklärte Professor Bernd Schorb bei der Präsentation einer Studie auf der Games Convention. Er beobachtet mit einer Forschergruppe der Universität Leipzig seit 2003 das Spielverhalten von Jugendlichen.

Trotzdem spielt es eine große Rolle für die Spieler, online auch neue Kontakte zu knüpfen. Die Leipziger Forscher zitierten einen der befragten Jugendlichen: „Da hast du halt so Connections, und manchmal reicht das bis zur Freundschaft.“ Ausschließlich in der Spielwelt lebt nur eine sehr kleine Minderheit der Spieler, die sich allerdings häufig des Problems bewusst sind. Für die ist es schwer, wieder zurückzufinden ins wahre Leben.

Hobby wie andere auch

Die große Mehrheit der Jugendlichen wollen aber kein „zweites Leben“ im Internet. Für sie ist das Online-Spielen ein Hobby wie jedes andere auch. „Sie haben dabei die gleichen Probleme, wie sie auch beim Fußballspielen auf dem Bolzplatz auftreten“, vergleicht Forscherin Maren Würfel: Spieler, die einen nicht mögen, die unfair spielen, oder eben solche, mit denen man gerne spielt.

Online-Spiele, so das Fazit der Leipziger Wissenschaftler, sind für Jugendliche ein Hobby wie jedes andere auch, durch das sie „mit anderen zusammen spielen und sozial eingebunden sind“, so Professor Schorb.

Die komplette Studie ist abrufbar unter

www.medienkonvergenz-monitoring.de



Prominente wie ProSiebens Elton und die Pop-Sängerin La Fee ließen sich auch auf der Games Convention blicken.  
Foto: Messe Leipzig)



Hinter Glas konnten sich die Besucher an „Guitar Hero World Tour“ und „Rockband“ versuchen.  
Foto: Terbuyken